GUAXINIM

Conheça este bicho que usa máscara

Abril

Será que ele me empresta a capa?

RECREIO

SEJA UM HERÓI!

Descubra os seus superpoderes para ajudar os outros

HARRY POTTER
Faça um teste na escola de magia

R$ 4,50
Ano 2 • Nº 89
22/11/2001
ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 89>

www.RECREIONLINE.com.br

GRÁTIS

Envelope-surpresa
Com 1 letra-robô, 1 minigibi, 2 cartas do jogo LETRONIX e mais **4 fichas** da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

GAME
Saia na frente na corrida dos Smurfs

JW Thompson

Nova Ana Maria
coberta com chocolate.
Lamba os dedos
depois de comer.

AQUI TEM

RECREIO

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Você na escola de magia...**
Qual seria sua turma no colégio de Harry Potter?

8 FIQUE LIGADO **Seja super!**
Veja como ajudar a melhorar o mundo.

12 PASSATEMPO **Cena maluca**

14 ERA UMA VEZ **O Último Dia de Aula**
Um susto bem na hora do recreio.

16 BICHOS **Guaxinim**
Conheça esse animal engraçado.

18 PASSATEMPO **Labirinto**

20 GAMES **Brinque com os Smurfs**
Dicas para acelerar no micro.

22 PASSATEMPO **Cadê?**

24 FAZENDO ARTE **Faça sua banda**
Invente instrumentos coloridos.

26 PASSATEMPO **Enigma**

27 NO SITE **RECREIO na rede**

28 FIQUE LIGADO **Hora da comida!**
Saiba como sentimos o gosto dos alimentos.

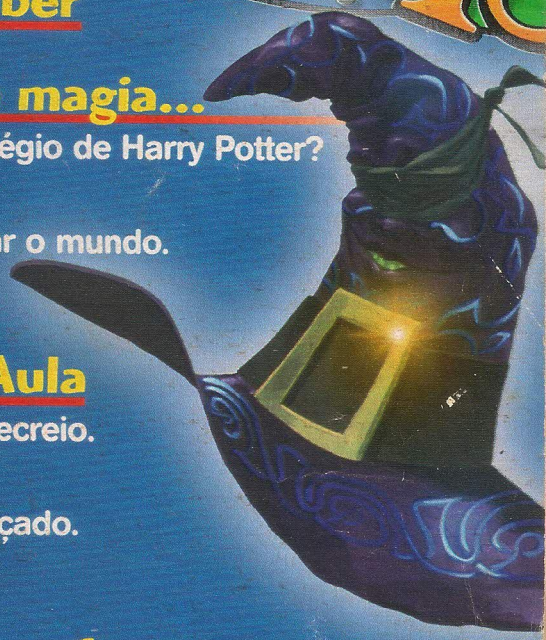
30 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Fique de olho**
Uma brincadeira com os Anjinhos.

39 LETRONIX **Desafio**
Decifre um bilhete do Zeca.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**



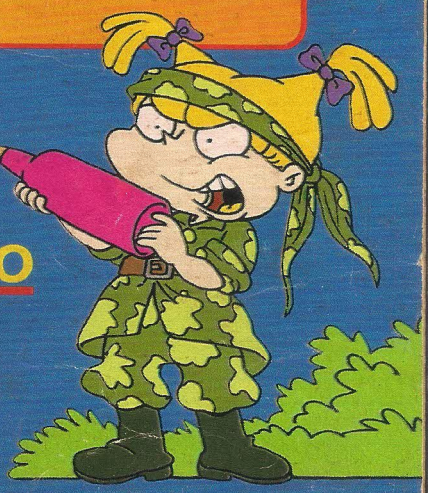


ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

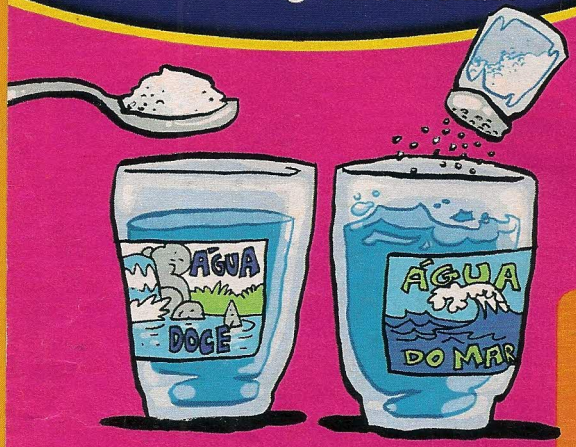
CAPA: JEAN GALVÃO (nariz); VÍTOR TAVARES (Harry Potter); TONY STONE (guaxinim); SAM HART (robô)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



POR QUE USAMOS O NOME ÁGUA DOCE SE ELA NÃO TEM GOSTO?

Francieli de Jesus
Cerquilho – SP

A água doce é encontrada em rios e lagos e tem esse nome para se diferenciar da água salgada do mar. A água pode ser dividida em três tipos, dependendo da quantidade de sais minerais e grãos de terra que possui. A doce tem menos desses elementos. A salobre, que vem de rios e lagos subterrâneos, tem um pouco mais de sais minerais e sabor parecido com a água do mar. A água salgada é a que tem mais sais e grãos de terra.

QUANTAS VEZES A LAGARTIXA PODE PERDER O RABO?

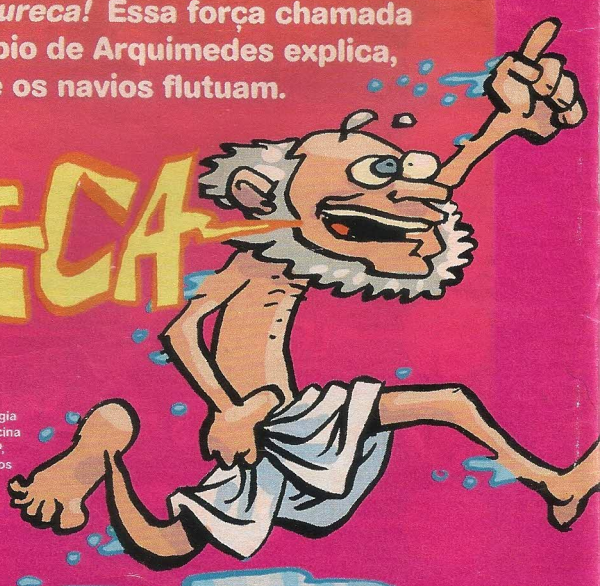
Emerson Murata, 9 anos
São Paulo – SP

O rabo da lagartixa pode ser substituído quantas vezes for necessário. A lagartixa usa essa parte do corpo para se defender. É por isso que perde o rabo com facilidade, geralmente cortado por outro animal. Um novo rabo sempre nasce no lugar do outro e pode demorar 60 dias para crescer.

QUAL A ORIGEM DA PALAVRA *HEURECA*?

Maria Clara Cardoso da Silva, 10 anos
Ilha de Itaparica – BA

Heureca é uma palavra grega e quer dizer achei, encontrei. Uma história famosa conta que há séculos o cientista grego Arquimedes estava na sua banheira tentando solucionar um problema e, observando que seu corpo flutuava, fez uma descoberta. Ele percebeu que todo objeto mergulhado em um líquido ou gás é empurrado para cima. Na mesma hora ele saiu pela rua gritando *heureca, heureca!* Essa força chamada de empuxo ou Princípio de Arquimedes explica, por exemplo, por que os navios flutuam.



Consultoria: Renato Gregorin (zoólogo do Museu de Zoologia da USP), Pietro Baruselli (professor da Faculdade de Medicina Veterinária da USP), Laboratório de Geomorfologia da USP, Aldo Rebouças (professor do Instituto de Estudos Avançados da USP) e Luiz Antônio B. de M. Lula (biólogo do setor de répteis da Fundação Parque Zoológico de São Paulo).

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

COMO OS BÚFALOS SE ALIMENTAM?

Jociclei Moreira Sousa
Alta Floresta - MT

Assim como os bois, os búfalos se alimentam de pasto, de folhas e de frutas caídas. Os que vivem em regiões quentes preferem comer no fim da tarde e à noite, quando é mais fresco. Geralmente esses animais gostam de viver próximos a lagos. Eles possuem poucas glândulas produtoras de suor e costumam entrar na água para se resfrescar e para fugir dos ataques de mosquitos e outros insetos.

VOCÊ SABIA QUE...

- A maior lua do Sistema Solar pertence ao planeta Júpiter? Ela se chama Ganimedes e tem um diâmetro de 5.232 quilômetros. Nossa Lua é a sexta maior, com 3.456 quilômetros.
- Um litro de água limpa pesa exatamente um quilo?

QUEM INVENTOU O ELEVADOR?

Amanda Montanhaur
Campinas – SP

O primeiro elevador foi criado pelo arquiteto romano Vitruvius, no século 1 a.C. Ele era bem mais simples do que os atuais. Feito de madeira, era formado por uma plataforma suspensa puxada por cordas, que passavam por uma roldana. Usado em casas de pessoas importantes do antigo Império Romano, geralmente era movido por escravos.

Experimente o

Saiba para qual casa você iria na escola de Harry Potter.

Na Escola de Hogwarts os alunos colocam um chapéu mágico que diz para qual das casas da escola o novo bruxo deve ir. Já pensou se você fosse aluno de Hogwarts? Para qual casa iria?

1 Depois da semana de provas, você quer:

- A Correr pela casa inteira e fazer muita farra.
- B Montar um quebra-cabeça enorme.
- C Juntar a turma para se divertir no quintal de casa.
- D Brincar de esconde-esconde à noite, quando tudo está escuro e seus pais já foram dormir.

2 O que você acha mais divertido?

- A Brincar com uma turma grande na rua.
- B Se divertir com histórias e desenhos.
- C Brincar com os amigos de qualquer coisa que seja legal.
- D Juntar brinquedos em seu quarto e se divertir sozinho.

3 Quando tem lição de casa, você:

- A Primeiro assiste TV, joga videogame, brinca e só à noite vai ver a lição.
- B Aproveita a hora do recreio e já faz as tarefas na escola.
- C Apesar de estar louco para brincar, faz a lição primeiro e só sai depois.
- D Faz a lição sozinho e capricha para ser o melhor da classe.

4 Qual nome você daria para a sua coruja-correio?

- A Birutóide.
- B Sabereta.
- C Gente Fina.
- D Secretina.

5 Se tivesse uma varinha mágica você queria que ela:

- A Mudasse a forma das coisas e deixasse tudo bem diferente.
- B Fizesse você saber o que há em todos os livros do mundo sem ter de ler nenhum deles.
- C Ajudasse você a fazer as tarefas da escola todas certas para chegar logo a hora de brincar.
- D Tivesse o poder de deixar você invisível para ir onde quisesse sem ninguém perturbá-lo.

Confira as respostas e veja qual a sua casa.

Se você marcou mais A: Você adora brincar! Vai para a casa Lufa-Lufa. Mas cuidado para não esquecer de fazer as tarefas!

Se marcou mais B: Ótimo aluno, você só precisa se lembrar de brincar mais. Pegue seu material e siga para Cornival.

Se marcou mais C: Curioso e divertido, você gosta de estudar e de brincar. A sua casa é Grifinória.

Se marcou mais D: Você faz tudo do seu jeito, mas deve se lembrar que pode ter alguém precisando de ajuda! Vá para Sonserina.

chapéu mágico!

CONHEÇA AS CASAS

GRIFINÓRIA

É a escola de Harry Potter, para onde todos os fãs do bruxo queriam ir. Mas quem é muito sapeca não entra lá!

Símbolo ▸ Leão, que representa a coragem.

Fantasma ▸ Nick Quase sem Cabeça.

Moradores ▸ Alunos bem educados, gentis e corajosos. São muito curiosos e se ouvem o pedaço de um segredo, logo querem desvendar o mistério.

CORNIVAL

Ideal para quem ama estudar e leva as aulas a sério.

Símbolo ▸ Águia, que significa astúcia, uma mistura de esperteza e inteligência.

Fantasma ▸ A Murta que Geme.

Moradores ▸ São muito inteligentes e às vezes preferem estudar a brincar! Não gostam de correria, mas adoram livros de história e esportes tranqüilos. Aprendem as magias rapidamente.

LUFA-LUFA

É a mais parecida com a de Harry Potter.

Símbolo ▸ Texugo, símbolo de rapidez.

Fantasma ▸ Frei Gorducho.

Moradores ▸ Espertos e inteligentes, adoram esportes, principalmente quadribol. Vivem correndo: Lufa-Lufa quer dizer correria em linguagem mágica. Valorizam a justiça e não admitem pessoas que maltratam os outros.

SONSERINA

É a casa de Draco Malfoy, o rival mais chato de Harry Potter.

Símbolo ▸ Serpente, que significa sabedoria oculta

Fantasma ▸ Barão Sangrento

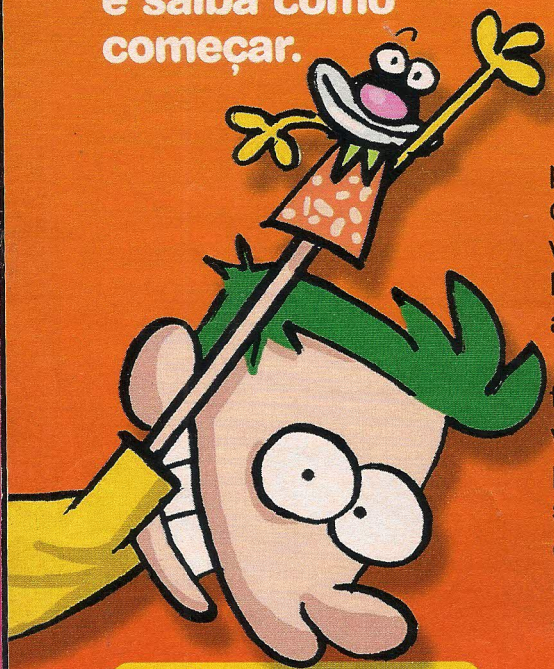
Moradores ▸ Eles querem sempre saber mais e nem sempre têm paciência com os outros. São os melhores magos e os que conhecem mais poções. Adoram esportes, principalmente quando vencem e são bem mandões.

ILUSTRAÇÃO: VICTOR TAVARES

FIQUE LIGADO

Entenda o que é trabalho voluntário e saiba como começar.

Quem qu levante a



Você se preocupa em preservar a natureza? Acha que as pessoas podiam viver de um jeito mais legal? Então está na hora de fazer algo para melhorar o mundo.

Um monte de gente trabalha para isso. São os voluntários, pessoas que perceberam que têm superpoderes para ajudar os outros. Eles não recebem pagamento em dinheiro, mas aprendem um montão de coisas e fazem novos amigos.

O ano de 2001 foi escolhido como Ano Internacional do Voluntariado para incentivar a solidariedade. No mundo todo as pessoas estão aproveitando para ajudar famílias carentes, visitar idosos, defender a natureza, cuidar de animais abandonados e fazer muitas outras coisas.

MÃOS À OBRA

Em casa

- Ajude seus pais a separar papéis, plásticos e outros materiais recicláveis que não devem ir para o lixo.
- De vez em quando, separe as roupas e calçados e brinquedos que não usa e doe. Diga para seus amigos fazerem o mesmo.
- Não tenha preguiça de ajudar os outros. Se seus vizinhos vão viajar, você pode se oferecer para regar as plantas, ou cuidar do gatinho.

er ajudar mão!

E, mesmo quando o Ano do Voluntariado acabar, em dezembro, a solidariedade vai continuar.

Você pode fazer sua parte. Nem precisa ser nada complicado. Todo esforço para melhorar sua casa, sua rua, sua escola e até seu jeito de tratar as pessoas pode tornar o mundo melhor. Isso já faz de você um voluntário. Experimente!

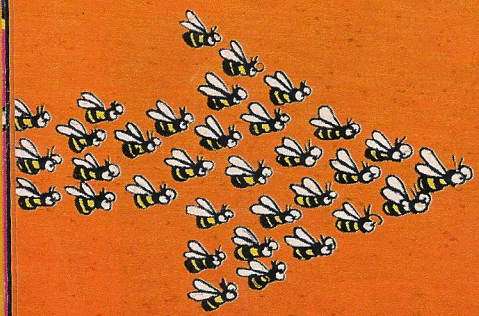
Colabore na escola

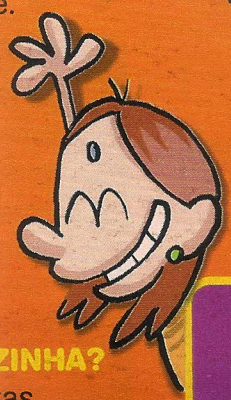
- **Se você não estragar seus livros e seu material escolar, poderá emprestá-los para um colega no próximo ano.**
- **Fique ligado na limpeza da escola e nem pense em escrever nas mesas e paredes.**
- **Chame a turma e organize uma peça de teatro ou um jornal na escola para falar de temas importantes como ecologia e cidadania.**
- **Dar uma força para um amigo que não entendeu bem a lição é um jeito de colaborar.**
- **Peça a ajuda de adultos e junte toda a turma da classe para limpar a quadra, um parque ou praça perto da sua escola.**
- **Não custa nada dizer *por favor* e *muito obrigado*. Sendo gentil com as pessoas você vai perceber que todo mundo se entende melhor. Isso pode parecer bobagem, mas às vezes com algumas palavras a gente pode deixar alguém mais feliz.**

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Bichos também se ajudam

Não são apenas os seres humanos que sabem ajudar uns aos outros. Na natureza também existe solidariedade. Alguns bichos fazem fazer isso para preservar sua espécie e assim acabam dando bons exemplos para gente.





ALMOÇO EM TURMA

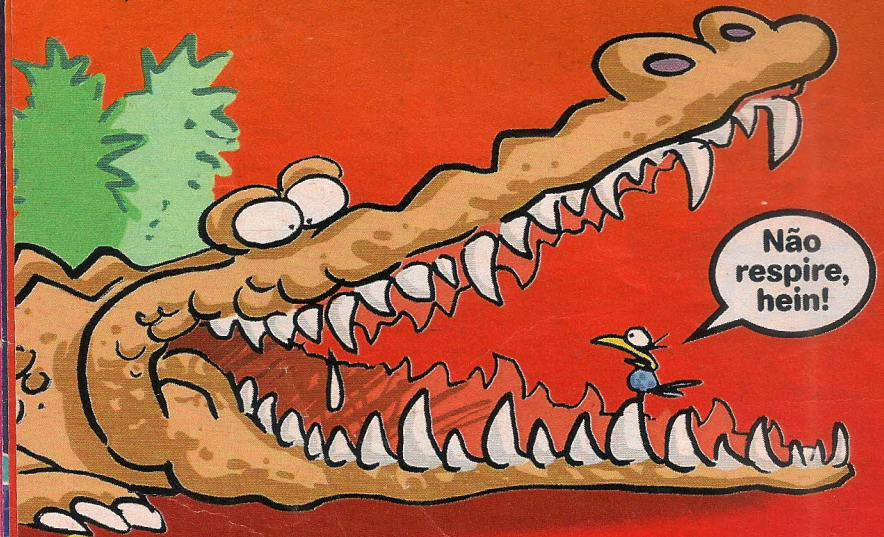
Dentro dos formigueiros e das colméias, por exemplo, todos trabalham para o bem comum.

As formigas podem reunir, em segundos, um batalhão de voluntárias para atacar um vidro de geléia na hora do almoço. E as abelhas, por sua vez, são capazes de orientar umas às outras para encontrar as flores que têm o melhor néctar.

DÁ UMA MÃOZINHA?

Entre os suricatas, bichos iguais ao Timão, do desenho *O Rei Leão*, há alguns escolhidos para cuidar dos filhotes do bando todo. As fêmeas de elefante e de lobo também cuidam dos filhotes de outras de seu bando.

Isso sem falar da colaboração entre espécies diferentes, como a ave-palito, que se alimenta limpando os dentes dos crocodilos.



Sempre alerta!

Ser escoteiro pode ser uma forma de praticar o voluntariado, pois essa turma está sempre alerta para ajudar o próximo e respeita as pessoas, os animais e as plantas. Além disso, faz parte das normas praticar pelo menos uma boa ação por dia.

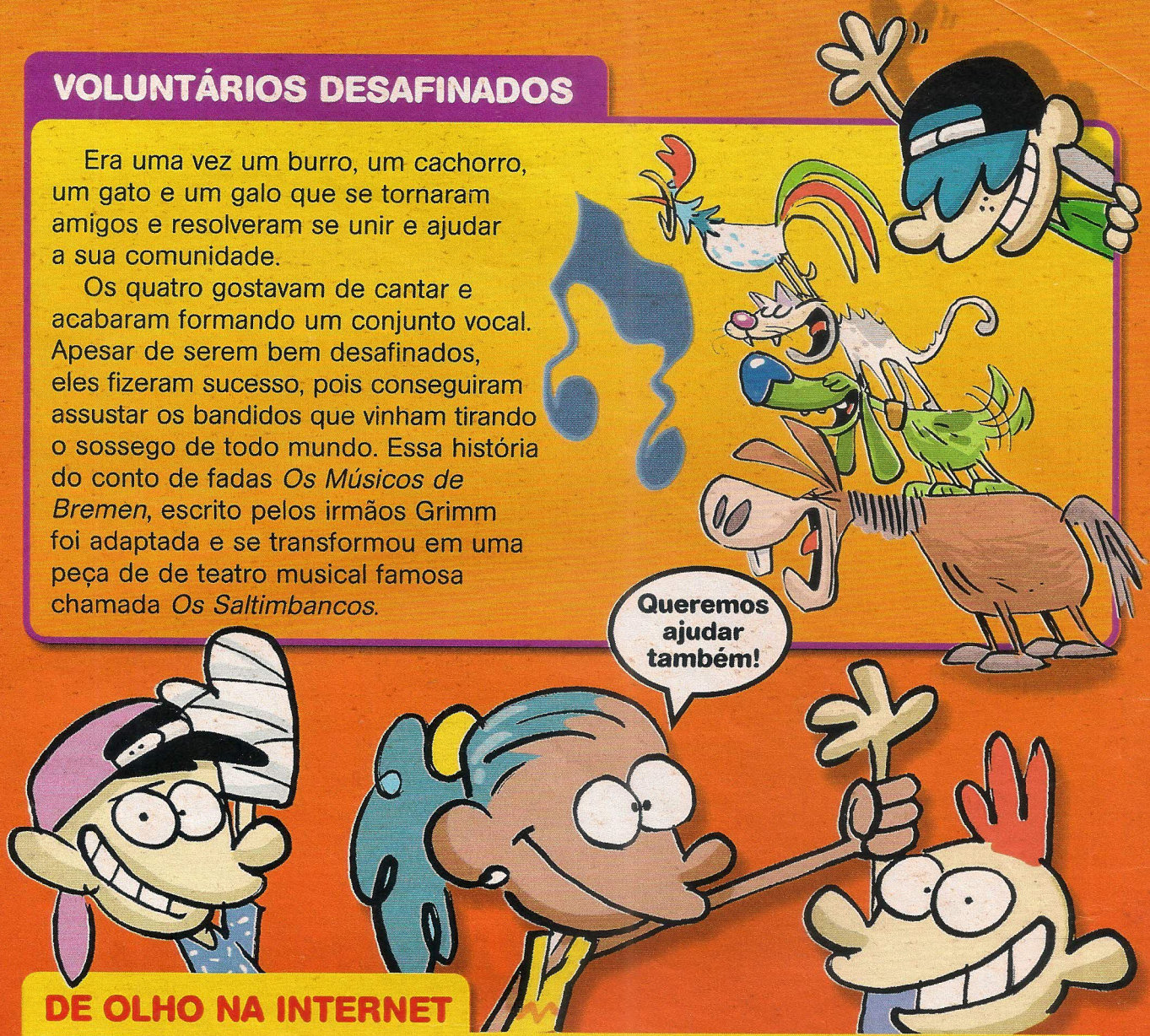
Os escoteiros novos são chamados de lobinhos. Confira a lei dos lobinhos:

1. **O lobinho ouve sempre os Velhos Lobos.**
2. **O lobinho pensa primeiro nos outros.**
3. **O lobinho abre os olhos e os ouvidos.**
4. **O lobinho é limpo e está sempre alegre.**
5. **O lobinho diz sempre a verdade.**

VOLUNTÁRIOS DESAFINADOS

Era uma vez um burro, um cachorro, um gato e um galo que se tornaram amigos e resolveram se unir e ajudar a sua comunidade.

Os quatro gostavam de cantar e acabaram formando um conjunto vocal. Apesar de serem bem desafinados, eles fizeram sucesso, pois conseguiram assustar os bandidos que vinham tirando o sossego de todo mundo. Essa história do conto de fadas *Os Músicos de Bremen*, escrito pelos irmãos Grimm foi adaptada e se transformou em uma peça de de teatro musical famosa chamada *Os Saltimbancos*.



DE OLHO NA INTERNET

www.uol.com.br/ecokids/
Página com jogos, quadrinhos, dicas de ecologia e informações sobre os direitos das crianças e dos animais.

www.escoteiros.org/institucional/index.htm
Saiba mais sobre as atividades da turma dos escoteiros e descubra como participar de um desses grupos.

www.kidlink.org.
Neste site você escolhe um idioma e pode fazer contato por e-mail com gente de todo mundo, para trocar informações e dicas e saber mais sobre vários países. Tem bate-papo, uma área de exposição de desenhos dos internautas e sugestões de atividades para fazer em casa e na escola com a ajuda de pais e professores.

www.mingaudigital.com.br
Clicando no botão **Desembagunce** você vai encontrar itens como *Voluntários*, *Reciclagem de Lixo e Água* e *Campanhado Obrigado*, com muitas informações curiosas e dicas de coisas que você pode fazer para melhorar o mundo.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

PASSATEMPO

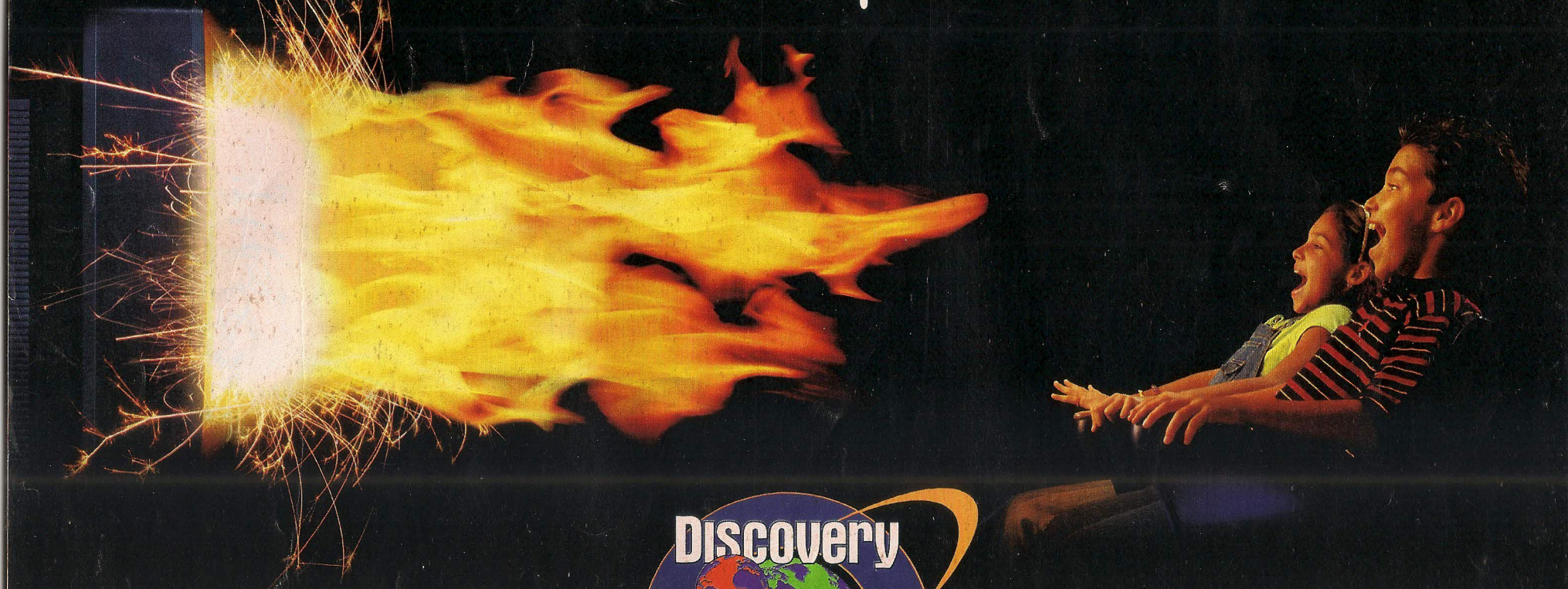
CENA MALUCA

Resposta na página 42.

Descubra dez coisas estranhas nesta cena.

FERRÉ

Não sente muito perto da TV!



Discovery Kids

A Magia do Cinema 16:30 horas

Mecânica Popular para Jovens 16:00, 19:00 • Meu Roteiro no Discovery Kids 18:00 • O Fantasma Escritor 18:30

Todas as noites de segunda a sexta

O ÚLTIMO

Texto:
RONEY CYTRYNOWICZ
Ilustração:
RAMPAZO

Era o último dia de aula do ano. Estava quase na hora do recreio. A turma impaciente, tentando apressar o ponteiro do relógio. A bola de futebol já rolava nos pés de Rubinho e ele a dominava bem de leve, embaixo da carteira, para não fazer barulho.

Bléééémmm! Finalmente tocou o sinal e a turma desceu a escada que nem cachoeira.

Não era apenas a última partida de futebol do ano. Era a última chance de jogar com a turma da quarta série que ia para o ginásio em outro prédio.

As meninas também faziam parte do time. Sonia, a goleira, defendia até os mísseis do Miguel. E ainda provocava:

— Mais forte, Miguel, essa nem fez cócegas na minha mão.

Por azar, logo no primeiro chute, a bola voou e foi parar em um galho alto da árvore, tão alto que parecia tocar o céu e enroscar nas nuvens.

A turma ficou desconsolada. Justo no último dia!

— Sair de férias sem um futebol de despedida não dá — lamentou Fábio.

Então o Rubinho disse:

— Deixa comigo, eu subo.

Todos olharam para ele. Rubinho tinha uma cabeleira enorme escondida dentro do boné. Não deixava sua mãe pentear nem seu pai levá-lo ao barbeiro. Seu apelido era "Cabelão" e quando tirava o boné parecia um porco-espinho com os cabelos espetados como lanças. Era uma briga: a mãe dizia que ele não saía de férias com aquele cabelo e ele jurava que voltaria para o próximo ano com o cabelo ainda mais comprido.

E lá se foi ele, árvore acima, pegar a bola.

— Rubinho, cuidado, tem ninho de passarinho em cima da árvore, eles já bicaram muitas crianças — preveniu Helena.

— Vou dizer que sou amigo de São Francisco, que vivia

DIA DE AULA

com as pombas na cabeça — gabou-se Rubinho.

— Cuidado com os ninhos, não vai quebrar os ovinhos, hein? — pediu Noa.

Passaram-se vários minutos e nada do Rubinho voltar. Os pássaros começaram a voar rápido e a emitir sons assustadores. Pareciam nervosos.
De repente... caiu o boné de Rubinho, e logo em seguida, os óculos.

Aflita, a turma chamou a professora.

— Rubinho está em perigo!

— Onde você está, Cabelão? — gritavam os meninos.

Passaram-se vários minutos, até que a turma ouviu uma voz que vinha lá do alto:

— Já vou, já vou, é que prendi o cabelo em um galho e não consigo me desembaraçar.

A bola caiu. Ele começou a descer com uns galhos enroscados no cabelo.

Quando chegou embaixo, a turma toda olhou sem poder acreditar e desatou a rir. A gargalhada foi tão forte que até os pássaros silenciaram.

Dona Nair, da lanchonete, e Seu Vanderlei, o porteiro, olharam a cena com espanto. Nunca tinham visto nada igual. Até a diretora veio correndo e soltou:

— Justo no último dia de aula o menino me apronta essa!

Na cabeça de Rubinho, completamente enroscado em sua cabeleira, estava um ninho com três ovinhos, um deles meio quebrado e com um filhotinho piando de fome e bicando a cabeça do menino.

Rubinho tirou a coroa com o ninho, colocou no chão, pegou o boné e pôs de volta na cabeça, que estava cheia de gravetos e meleca de ovo. Então anunciou solenemente:

— Caros colegas, professora, diretora, quero anunciar que, para comemorar o último dia de aula e o primeiro dia de férias, assim que sair da escola vou correndo cortar o cabelo!

ELES SÃO MASCARADOS

Os guaxinins já nascem com cara de super-herói.

Se fosse um herói, o guaxinim nem precisaria de disfarce, pois já nasce com uma máscara ao redor dos olhos. Seu pêlo, que pode ser cinzento ou avermelhado, sempre tem anéis pretos na cauda.

Esses bichos têm seus truques: nadam e escalam árvores muito bem. Além disso, são habilidosos e usam as mãos para pegar alimentos. Por não terem pêlos nas patas, também são chamados de mão-pelada.

Os guaxinins fazem parte do grupo dos carnívoros, mas comem de tudo. Adoram camarões, sapos, caranguejos, peixes, frutas, sementes, ovos e insetos.

Como geralmente vivem em áreas de mangue, costumam mergulhar o alimento na água para tirar o lodo antes de comer. Eles têm mania de limpeza com tudo: lavam até o que não está sujo de lama. Por isso, são conhecidos como ratos-lavadores ou ursos-lavadores.

Bebês muito pequenos

Os filhotes de guaxinim normalmente nascem na primavera, depois de uns dois meses de gestação. Cada ninhada tem de um a sete bebês bem pequenos, que só abrem os olhos após três semanas de vida.

Fracos e indefesos, os filhotes ficam dentro da toca por sete ou nove semanas. Só então podem sair de casa e fazer passeios com a mãe, com quem costumam ficar até o final do inverno. Depois já estão mais fortes e podem viver sozinhos.

Prontos para mudar

Os guaxinins geralmente fazem suas tocas em árvores ocas, mas também podem morar em fendas de pedras, buracos de outros bichos e até mesmo em casas nas cidades.

Eles ocupam as tocas por um ou dois dias e em seguida as abandonam. Como têm um cheiro muito forte, que fica na toca, mudam de casa para despistar predadores.

Nas regiões mais frias, durante o inverno, os guaxinins não se mudam tanto. Ficam dormindo e só saem quando o tempo melhora.

Nessa época comem pouco e consomem a gordura que têm no corpo. Quando o frio acaba, estão mais magros e loucos por comida.

CONSULTORIA: KATIA CASSARO, bióloga do setor de mamíferos do Zoológico de São Paulo.

A FICHA DO BICHO

Comprimento	de 41 a 60 centímetros.
Cauda	de 20 a 40 centímetros.
Peso	de 2 a 12 quilos.
Tempo de vida	em média, 5 anos.
Onde vive	nas Américas do Norte, Central e do Sul.

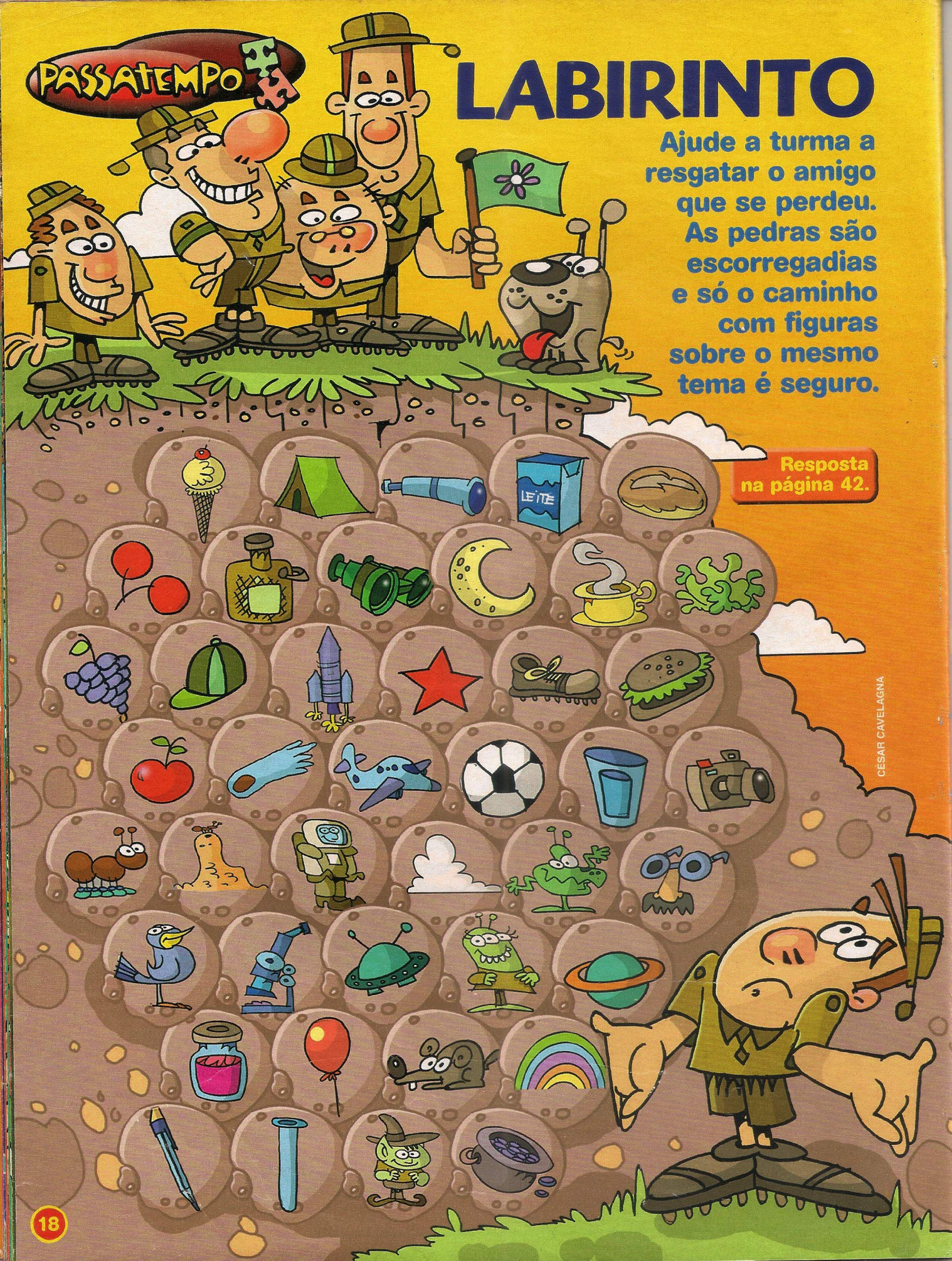
FOTOS: CORBIS

PASSATEMPO

LABIRINTO

Ajude a turma a resgatar o amigo que se perdeu. As pedras são escorregadias e só o caminho com figuras sobre o mesmo tema é seguro.

Resposta na página 42.



CÉSAR CAVELAGNA

Letronix Holográficos
A nova temporada continua.

WG PROPAGANDA

Você quer mais Letronix Holográficos? Aproveite as próximas edições da Recreio com a nova temporada das letras brilhantes e seus superpoderes. Agora você vai ter muito mais chances de encontrar Letronix Holográficos na Recreio. Corra para buscar os seus.

EDITORA Abril

RECREIO

GAMES

Acelere com os SMURFS

Quem corre mais: você ou a Smurfet? Escolha uma pista e chegue em primeiro.

No novo jogo *Smurfs Racing* lançado para PC e Playstation, você entra no páreo com Papai Smurf, Smurfet, Joca e outros feras do volante.

É só escolher a pista e se preparar para a largada. Os carros têm as mesmas características e velocidade. Quando estiver em dificuldades acione o Smurf Gênio, que dá dicas de como prosseguir e usar os menus do game, que estão em inglês.

Acelerando você vai passear pelo reino dos Smurfs e descobrir segredos do vilarejo, do castelo e da zona proibida.

O jogo é desafiador e engraçado e no PC tem um visual bem legal. Desta vez nem Gargamel nem o gato Cruel vão atrapalhar sua diversão.

Fique ligado nos sinais

- Curva suave.
- Curva média, não é preciso frear.
- Curva fechada. Solte um pouco o acelerador para não rodar.

SEGREDO

Fique de olho nas pistas para encontrar itens poderosos.
Foguetes ▸ garantem poder turbo ao carro.
Cogumelos ▸ podem ser usados como mísseis nos adversários.
Tubos de ensaio verdes ▸ acionam um escudo.

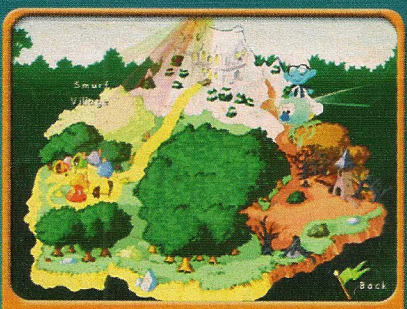
Barris ▸ passe por eles para conseguir poderes especiais, que variam de acordo com o personagem. Você pode ganhar coisas como um bolo, presentes explosivos, pregos e até corações.

DIVULGAÇÃO

Entre uma corrida e outra você se diverte com cenas legais dos desenhos animados.

O X na sua tela indica que você está na contramão. Siga por outro caminho.

No modo *Flag*, pegue as bandeiras. Cogumelos servem para tirá-las do rival.



Vença as corridas em *Smurf Village* para ter acesso a novas pistas e personagens.

Clique na pista e depois na bandeirinha para começar a corrida.

Recolha os tubos de ensaio no caminho para ficar protegido por um tempo.

DICAS

Veja como habilitar novos personagens:
Smurf Selvagem (*Wild Smurf*) ▸ Vença três provas no Vilarejo (*Smurf Village*).
Smurf Rei (*King Smurf*) ▸ Vença três vezes no Grande Castelo (*The Big Castle*).

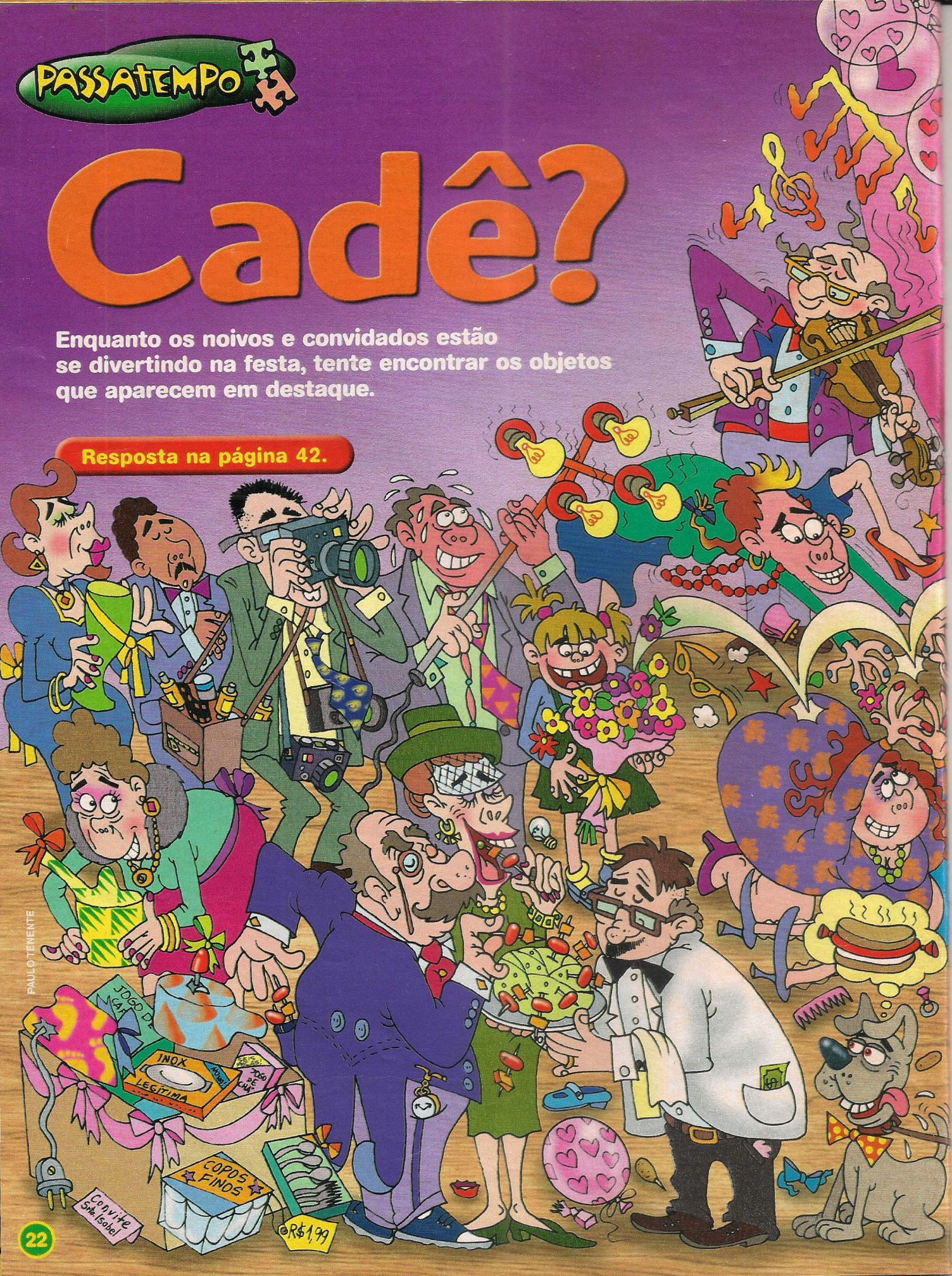
Smurf Superpiloto (*Super Drive*) ▸ Vença três corridas em seguida na fase da Zona Proibida (*The Forbiden Zone*).

PASSATEMPO

Cadê?

Enquanto os noivos e convidados estão se divertindo na festa, tente encontrar os objetos que aparecem em destaque.

Resposta na página 42.



PAULO TENENTE

© MAURICIO DE SOUSA
PAULO TENENTE

Monte sua ban

Chame a turma para ajudar e faça estes instrumentos coloridos. Depois é só começar a brincadeira.

Harpa de elástico

Você vai precisar de:

- 1 **caixa** resistente
- **papéis** coloridos
- **elásticos**

Decore a caixa com papéis coloridos. Estique os elásticos ao redor da caixa, como se fossem as cordas do instrumento. Puxe os elásticos só com um dedo para produzir sons.

Hora da batucada

Você vai precisar de:

- **latas** de vários tamanhos sem tampa
- **papéis** coloridos
- 2 **canetas** sem carga
- **fita adesiva** colorida

Garrafone arco-íris

Você vai precisar de:

- 7 **garrafas** de vidro com tampa
- 1 **talher** demeta;
- **anilina** de várias cores
- **barbante** ou fio de varal
- 1 **cabo de vassoura**

1 Enfileire as garrafas e coloque água dentro delas. Na primeira coloque só um pouco e vá aumentando a quantidade de líquido em cada uma.

2 Tampe as garrafas e bata com o talher em cada uma. Elas têm de produzir sons diferentes. Se o som de alguma ficar muito parecido com o da anterior, acrescente um pouco mais de água.

3 Coloque anilina de cores diferentes em cada uma. Lembre-se de que misturando as cores você pode conseguir efeitos legais.

4 Corte pedaços de barbante e amarre nas garrafas fechadas.

5 Apóie bem o cabo de vassoura em duas cadeiras da mesma altura e amarre as garrafas em ordem, prendendo bem.

6 Com o talher de metal bata em cada garrafa e descubra sons diferentes.

Chocalho

Você vai precisar de:

- **potes de iogurte** do mesmo tamanho
- **grãos** de arroz e de milho
- **tinta**

Coloque cada tipo de grão em um pote e cole outro pote por cima. Deixe secar bem e pinte. Quando sacudir você vai notar que cada tipo de grão faz um som diferente.

Decore as latas com papel colorido e enfeite as canetas com fita adesiva para fazer as baquetas. Batendo nas latas você vai perceber que o som varia de acordo com o tamanho de cada uma.

FOTOS: LEO FELTRAN

ENIGMA

Siga as pistas e descubra o nome de cada soldado.

1 • Cláudio não tem espada e está ao lado de Otávio.

2 • Caio não tem escudo e é o único que está ao lado de Marco.

3 • Augusto está ao lado de Otávio e de Caio.

ALEXANDER

Resposta na página 42.

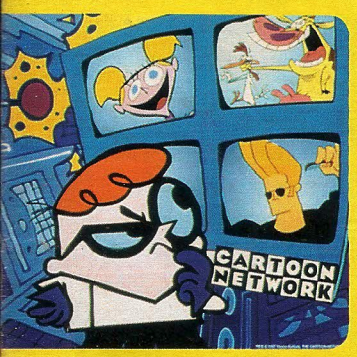
NO SITE RECREIO

www.recreionline.com.br

MAIS TESTES SOBRE HARRY POTTER

Entre no site e confira na seção *Famoso, eu?*

IMAGENS: DIVULGAÇÃO



Contagem regressiva para as FÉRIAS!

Leia dicas de cinema, TV, livros, jogos e muito mais na seção *Fique Ligado.*

IMAGE BANK

BONITOS E ESPERTOS!

Você sabia que o guaxinim também se chama mão-pelada? Descubra mais curiosidades sobre ele no site.

ELES SÃO DO BEM!

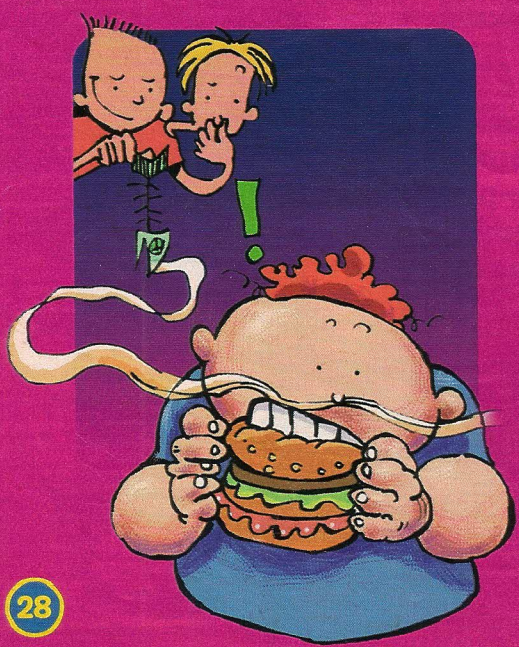
Sites com dicas para quem quer ajudar outras pessoas e também a natureza.

Pergunta da semana:

Você gostaria de fazer algum trabalho voluntário?

TEM GOSTO PARA TUDO!

Descubra como percebemos os sabores dos alimentos.



Você sabia que não existem duas pessoas no mundo que percebam exatamente o mesmo gosto em um alimento? Quando você e um amigo comem salgadinhos do mesmo pacote, cada um sente um sabor diferente.

Por isso tem gente que adora repolho e tem quem detesta. Alguns são loucos por goiaba e outros não gostam nem do cheiro.

Quando o assunto é comida, vários sentidos ajudam a perceber o sabor das coisas. O primeiro a entrar em ação é o olfato. As células do nariz captam informações e enviam ao cérebro, que diz o que pode ser gostoso ou não.

A visão também manda informações e por isso às vezes dá vontade de provar um prato só porque ele é colorido.

Hora de experimentar

Logo na primeira mordida a boca começa a investigar os sabores. Mesmo de olhos fechados, sabemos que brigadeiro é diferente de jiló.

As crianças sentem mais intensamente o gosto dos alimentos. Ou seja, aquela verdura que você acha amarga não é tão forte para um adulto.

Além disso, a saliva de cada pessoa tem um gosto e isso altera o sabor da comida. Quem tem a saliva mais salgada, por exemplo, não nota tanto o sal nos alimentos.

Também aprendemos a gostar de alguns pratos e nos acostumamos com os sabores. Por isso, quem cresce no México gosta de pratos com temperos apimentados, muito usados por lá, mas quem experimenta pimenta pela primeira vez fica com a boca pegando fogo.

O mapa da língua

A língua tem células especializadas em detectar o gosto da comida que são as papilas gustativas. Elas sentem quatro sabores básicos: doce, salgado, azedo e amargo. Cada sabor é melhor captado em uma região da língua:

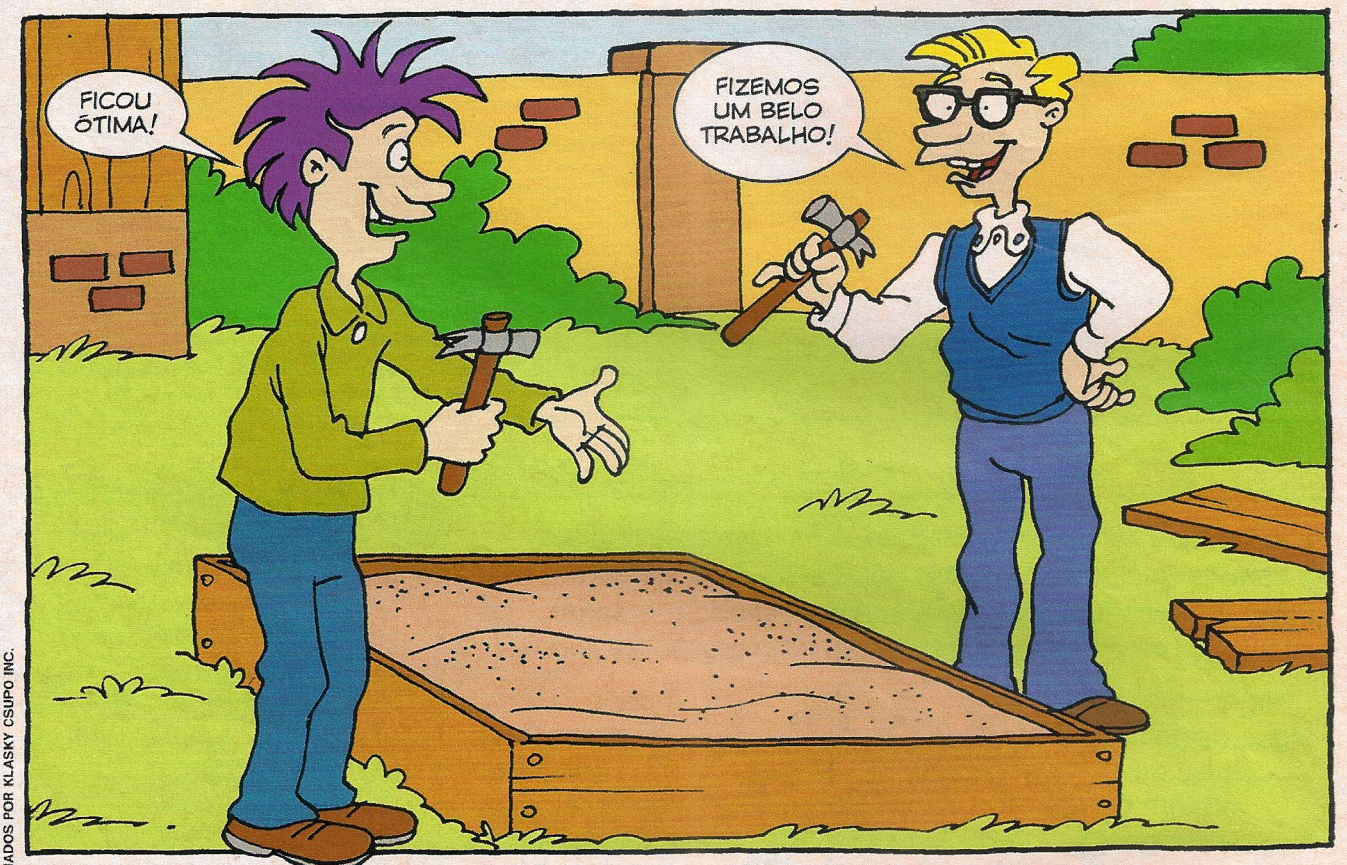
ILUSTRAÇÕES: CRIS & JEAN

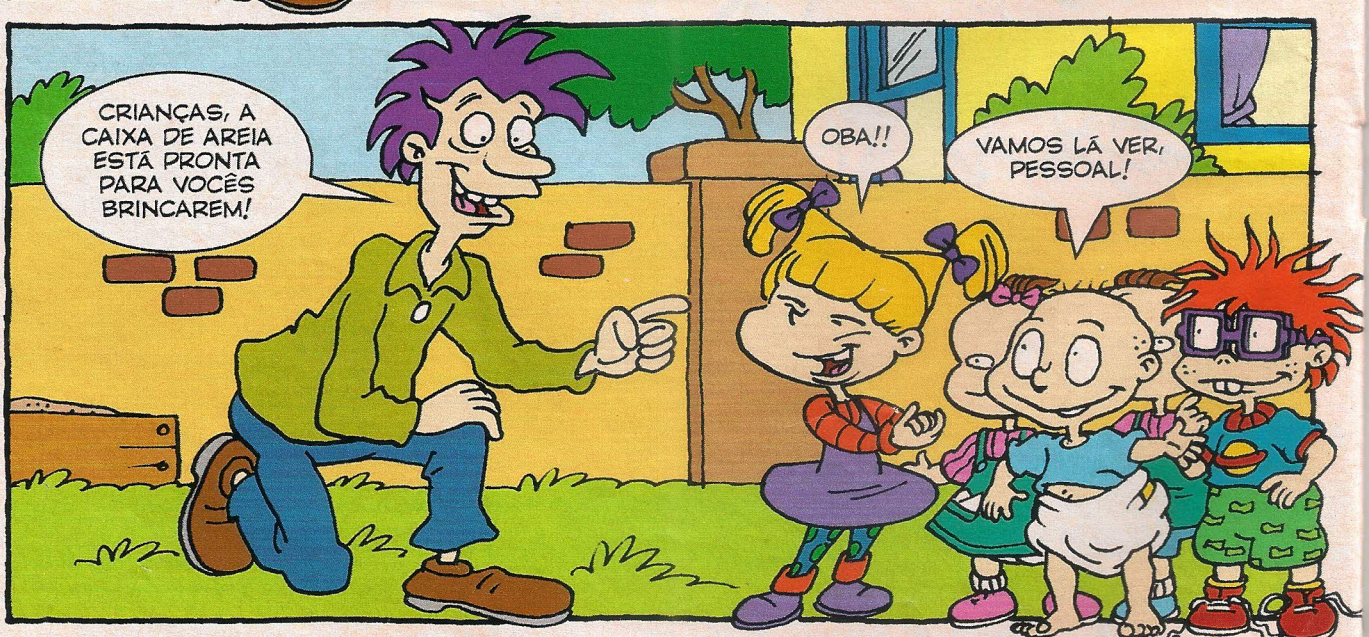
Você sabia que:

- Os cientistas acreditam que a língua pode identificar outros sabores além de doce, salgado, azedo e amargo? Eles já descobriram um gosto diferente, o *umami*.
- As moscas usam a boca, as patas e as asas para sentir sabores?
- A pimenta aciona as células que sentem a temperatura na língua? Por isso ela parece queimar a boca.
- O peixe prova a comida com a cabeça, as barbatanas ou a cauda? Ele tem células que percebem sabores em todas essas partes do corpo e na boca também.

A GUERRA DA CAIXA DE AREIA

Rugrats Os Anjinhos





COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

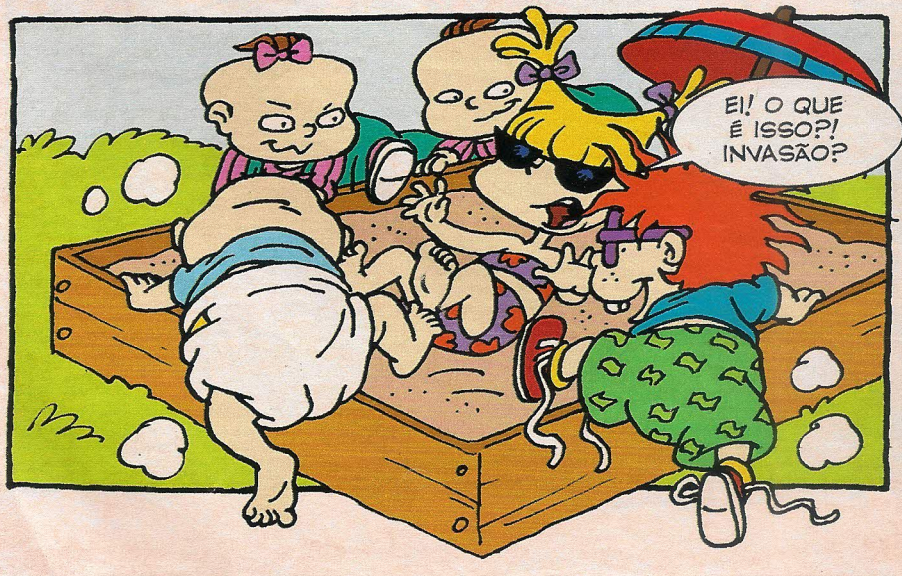
VOU CONSTRUIR UM CASTELO!
EU VOU FAZER UM TÚNEL!
VAMOS FAZER UMA MONTANHA!

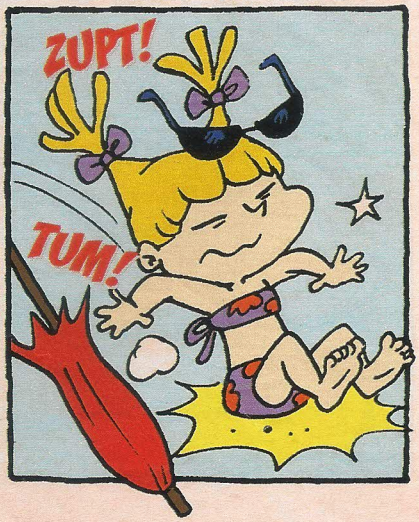
ACHO QUE NÃO VAMOS CONSTRUIR NADA!

NÃO VÃO MESMO! E NÃO FAÇAM SOMBRA AÍ!

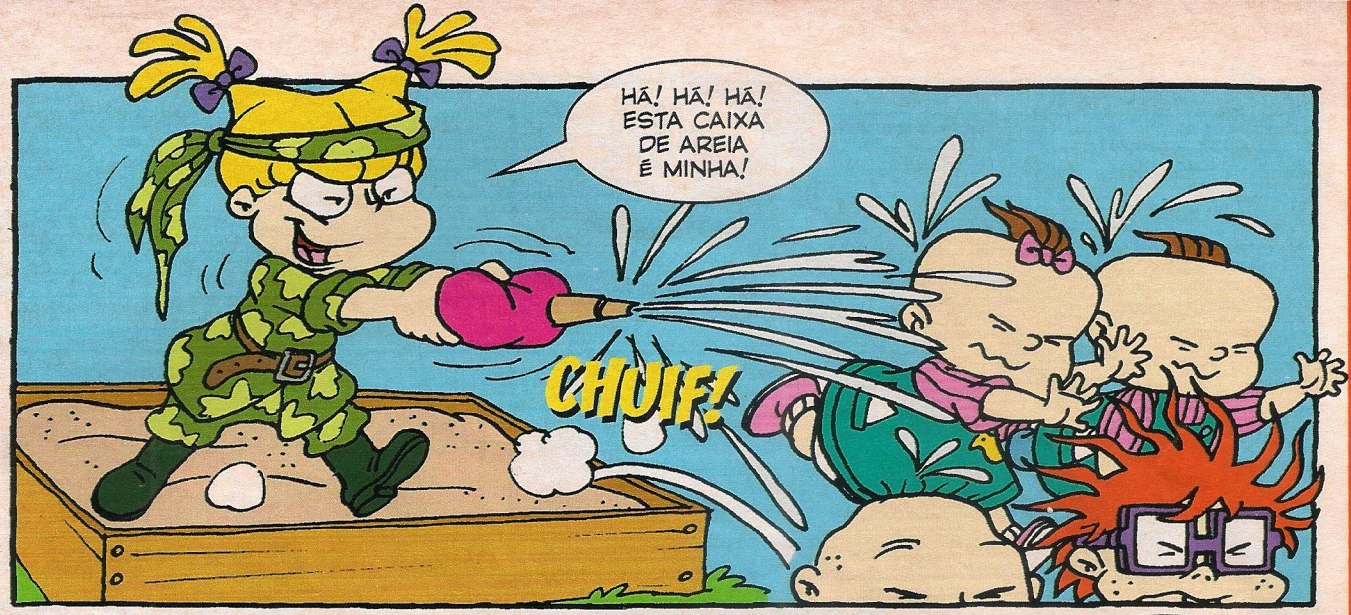
ANGÉLICA, NÓS TAMBÉM QUEREMOS BRINCAR!
VOCÊS TÊM O QUINTAL INTEIRO! NÃO ME AMOLEM, ESTOU TOMANDO UM BANHO DE SOL!

A CAIXA DE AREIA TAMBÉM É NOSSA! VAMOS LÁ, TURMA!


EI! O QUE É ISSO?! INVASÃO?

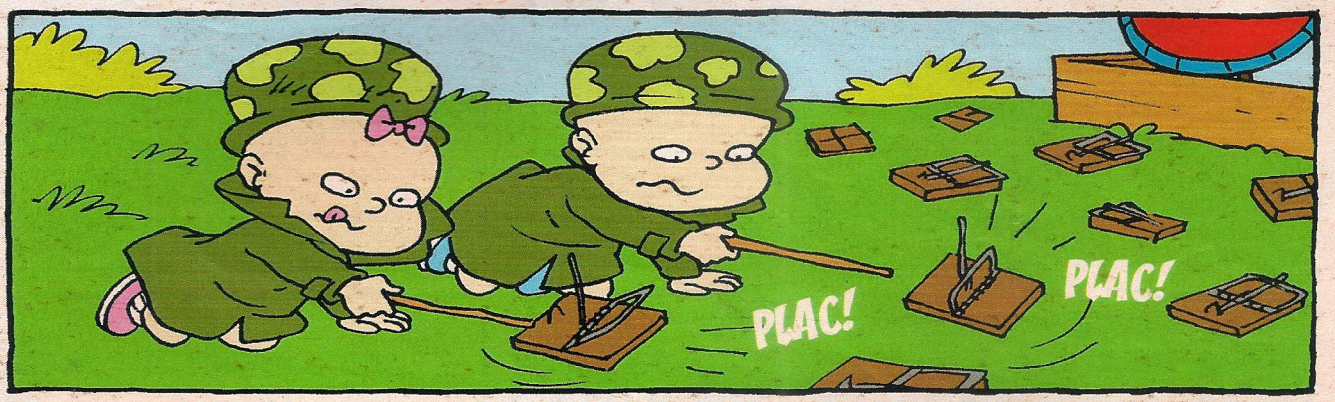

ZUPT!
TUM!

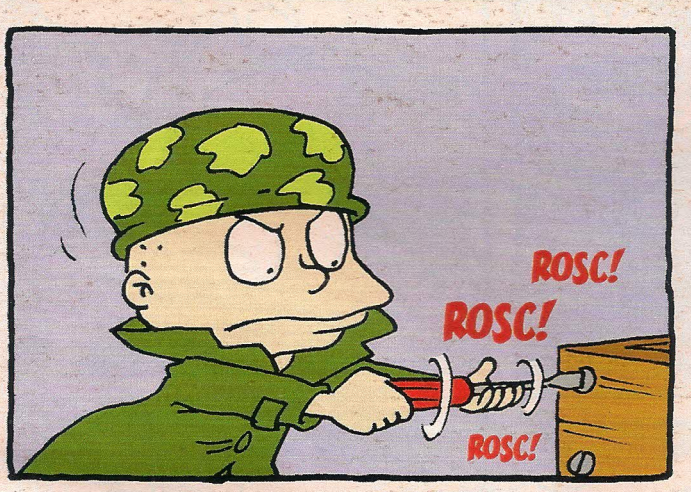
É GUERRA O QUE QUEREM! POIS É O QUE TERÃO!
CHUIF!
IÃÃÃÃÃÃÃÃ!!!
CHUIF!



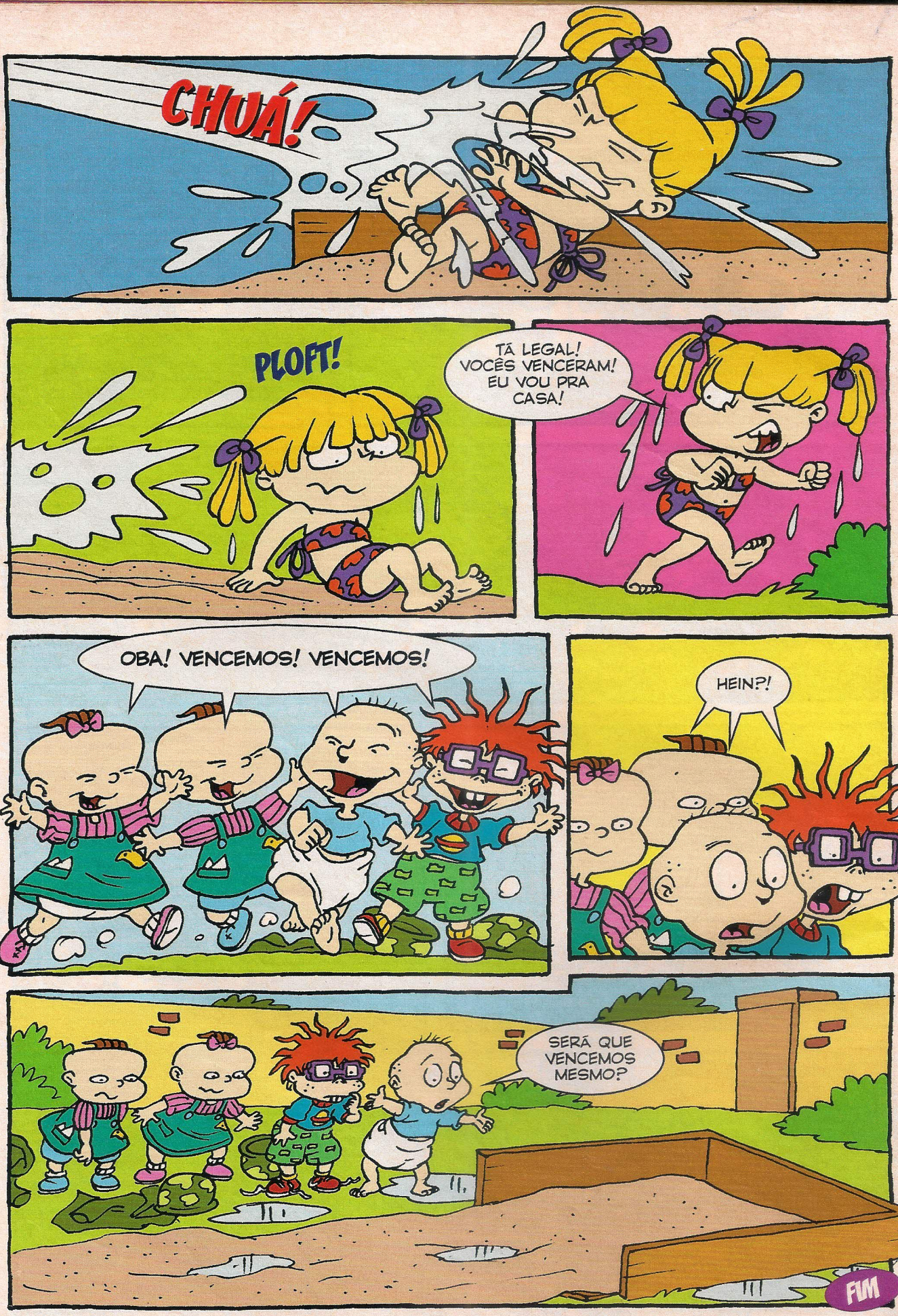
MUITOS JOGOS, BATE-PAPO E TESTES DIVERTIDOS: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

E AGORA, GENERAL TOMMY? O QUE A GENTE VAI FAZER?
VAMOS ATACAR PELO AR!
VAMOS BOMBARDEAR A ANGÉLICA!
OPERAÇÃO TEMPESTADE NA CAIXA DE AREIA! ATACAR!
FIUUUUU!
PLOFT!
PLOFT!
FIUUUUU!
LANCEM MAIS BOMBAS!
TEMOS POUCOS SACOS PLÁSTICOS!





FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


CHUÁ!
PLOFT!
TÁ LEGAL! VOCÊS VENCERAM! EU VOU PRA CASA!
OBA! VENCEMOS! VENCEMOS!
HEIN?!
SERÁ QUE VENCEMOS MESMO?
FIM

PASSATEMPO

Fique de olho

Descubra de qual queijo era a fatia que o Spike comeu.

Resposta na página 42.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

Vice-Presidente de Negócios: Giancarlo Civita

RECREIO

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Redatora-Chefe: Andréia Barros

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani, Priscila Afonso e Sandra Crevellari

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Cláudio Fragata, Luise Takashina, Noelly Russo (texto), Ronaldo Testa (games) e Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente executivo e COO: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

As frutas saíram de férias e foram para o campo. Só que uma fruta resolveu ir para o mar. Qual foi?
Mamão papraia (papaia).

Felipe Turko
São Paulo – SP

Por que o elefante vestiu pijama de bolinhas?
Porque o de flores estava lavando.

O que está sempre acima do céu?
O acento agudo.

Ana Beatriz Zanforlin
Santo André – SP

Quando um galo bota um ovo no meio do telhado, para que lado ele cai?
Nenhum. Galo não bota ovo.

Ivete Magalhães, 9 anos
Poços de Caldas – MG

O que é um pontinho verde ajoelhado na sala?
Uma ervilha procurando a lente de contato.

Marco Antônio Santos
Por e-mail

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo – SP – CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:
Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

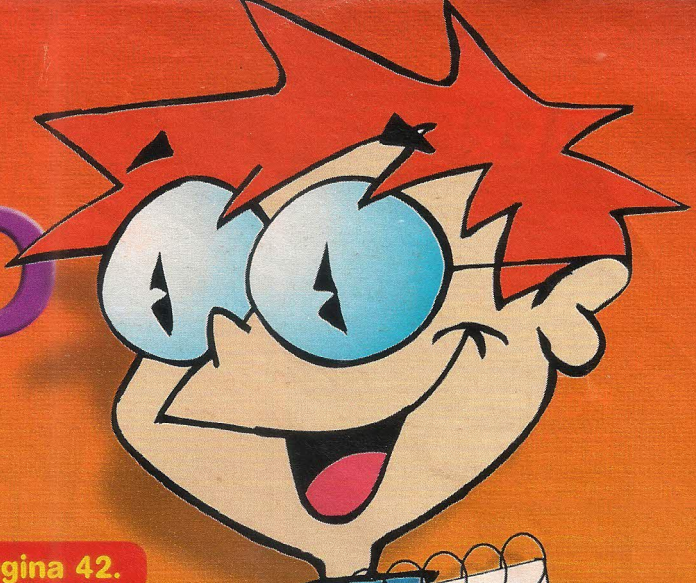
Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 89 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-7042112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro ou pelo tel. (11) 4161-2333, de 2ª a 6ª, das 9 às 19 horas. O valor cobrado será o preço de capa acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

LETRONIX R

DESAFIO



O Zeca fez um bilhete para uma amiga americana que acabou de chegar ao Brasil. Será que você consegue descobrir o que está escrito?

Resposta na página 42.

Hi!

My name is Zeca.
I am ten years old
and I live in Brasil.
I like to sing.
What do you
like to do?
Answer soon.
Your new friend,

Zeca

Confira o significado das palavras e traduza o bilhete. Se quiser aproveite e faça também um recado em inglês para um amigo.

and ◗ e	my ◗ meu
answer ◗ responda	name ◗ nome
friend ◗ amigo	new ◗ novo
hi ◗ oi	soon ◗ logo
I ◗ eu	to do ◗ fazer
in ◗ no	to sing ◗ cantar
is ◗ é	what ◗ o que
like ◗ gosto de	your ◗ seu
live ◗ moro	you ◗ você

do you like ◗ você gosta de
I am ten years old ◗ Eu tenho dez anos

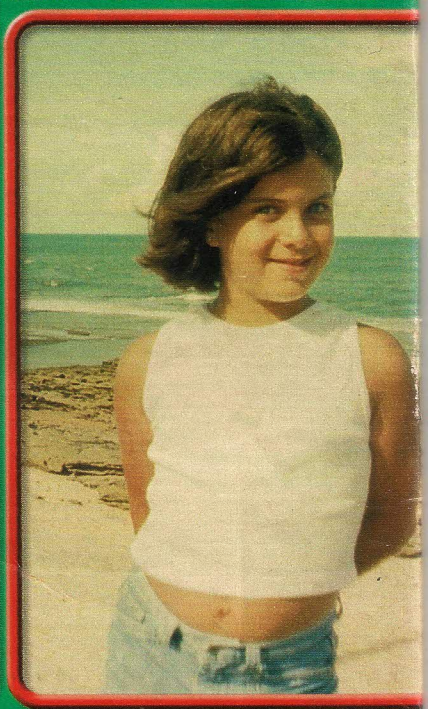
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

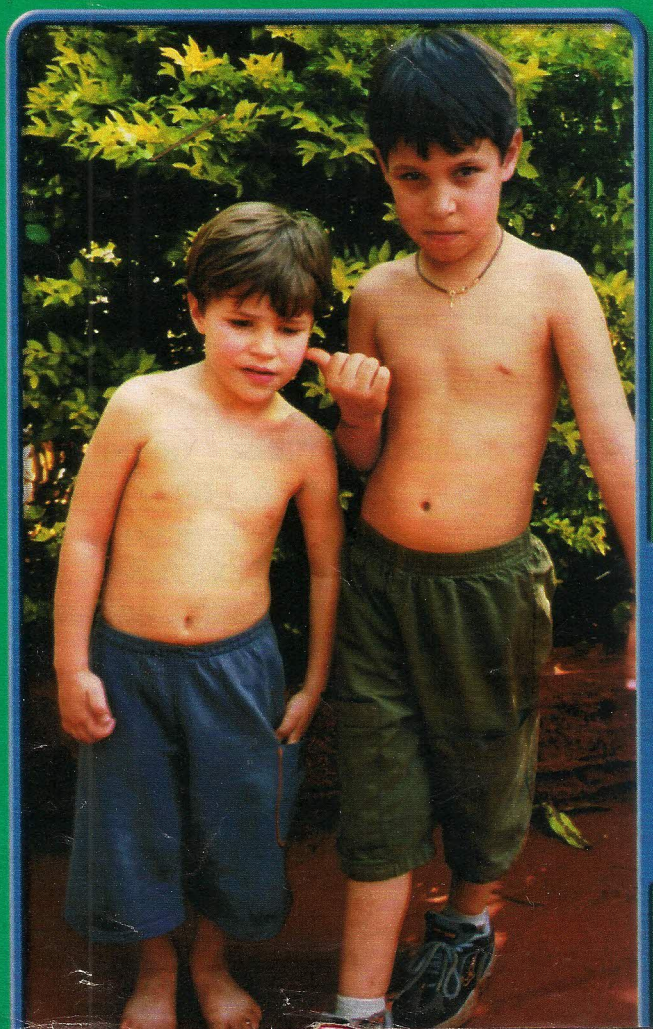
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Este desenho foi feito pelo Germano Dutra Júnior.
ITAJAÍ – SC



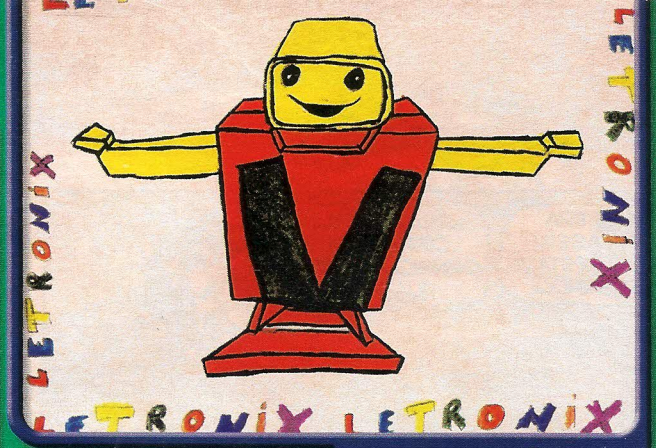
Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO: www.recreionline.com.br

Por favor, façam mais matérias sobre o espaço.
DALMON MORATTI
BAIXO GUANDU – ES



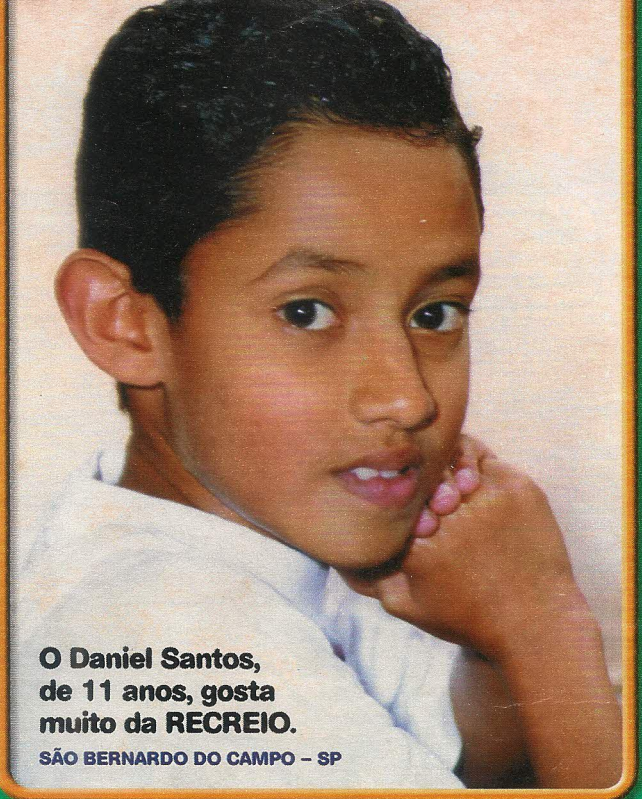
A Ana Luísa, que fez este desenho, adorou o suco de milho da edição 82.
BELO HORIZONTE - MG

O Mateus, de 7 anos, mora em Belo Horizonte. Seu tio Pedro Lucas, de 5 anos, em Londrina. Toda semana eles se falam pelo telefone e comentam as novidades da revista.
BELO HORIZONTE – MG



Olá, pessoal!
Eu adoro a seção *Curiosidades*.
MARIA ELISA BEZERRA
RECIFE – PE

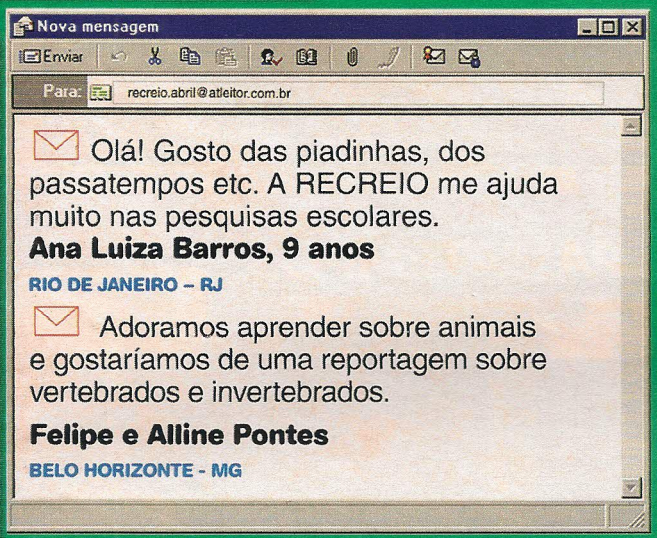
O Antônio Ítalo, de 11 anos, fez este LETRONIX.
INDEPENDÊNCIA – CE



O Daniel Santos, de 11 anos, gosta muito da RECREIO.
SÃO BERNARDO DO CAMPO – SP

A Tamara Caldas de Azevedo curte as Meninas Super-Poderosas.
NATAL – RN

Oi! Por que vocês não fazem uma edição só com Harry Potter?
ANNA CAROLINA PREDES
RIO DE JANEIRO – RJ



O cavalinho foi feito pela Sammara Galindo, de 11 anos.
PESQUEIRA – PE

Foi a Flávia Machado Pera quem fez este desenho.
TABOÃO DA SERRA – SP

Esta é a turma da 4ª série da Escola Vida na apresentação de uma peça de teatro.
ALEGRETE – RS

TIRINHAS!

Meg

por Charles Schulz

© 2001 United Features Synd./Interc. Press

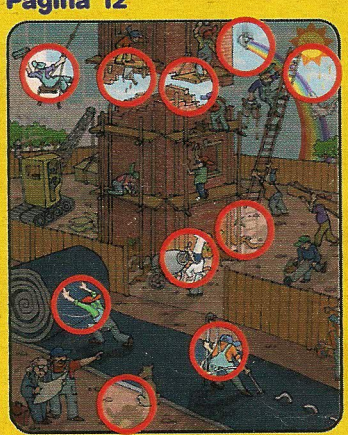
Os Bichos

por Roger Bollen

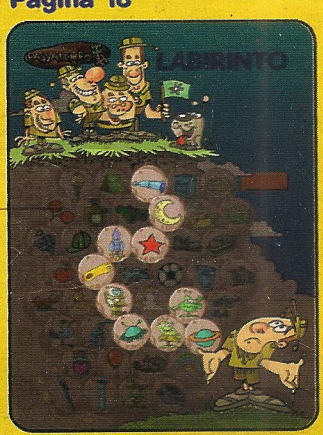
© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

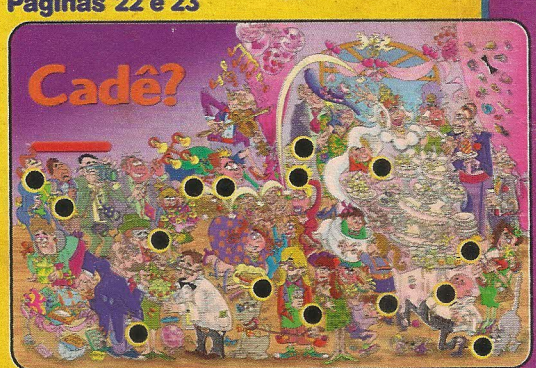
Página 12



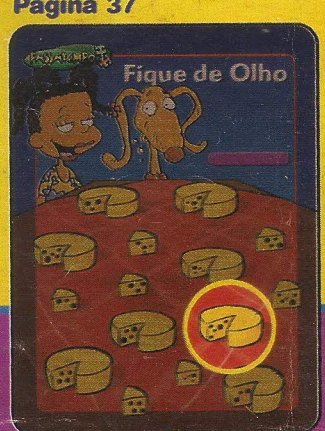
Página 18



Páginas 22 e 23



Página 37



Página 39

Oi!
Meu nome é Zeca.
Eu tenho dez anos
e eu moro no Brasil.
Eu gosto de cantar.
O que você
gosta de fazer?
Responda logo.
Seu novo amigo,
Zeca

Página 26

A ▸ CLÁUDIO
B ▸ OTÁVIO
C ▸ AUGUSTO
D ▸ CAIO
E ▸ MARCO

Promoção Tony Alpinista.

Colecione

O Tony Alpinista vem dentro das embalagens de Sucrilhos, Sucrilhos Banana e Chocolate.

Tony Campeão de Rapel

Tony Resgate

Tony Guia das Montanhas

Tony Aventureiro

Kellogg's SUCRILHOS

Flocos de Milho com Açúcar Fortificados com Vitaminas, Ferro e

FORTIFICADO COM 10 VITAMINAS E 2 MINERAIS

TONY®

Grátis Tony Alpinista

São 4 diferentes. Colecione!

Esta embalagem contém 1 Tony.

300g

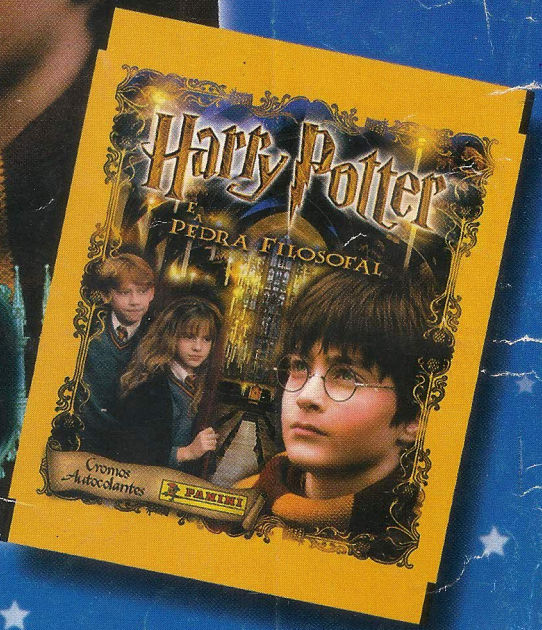
Somente 1 boneco por embalagem.

Leo Burnett

FIGURINHAS!

Harry Potter
E A PEDRA FILOSOFAL™

www.harrypotter.com



HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros.
WB SHIELD: TM & © Warner Bros.
(s01)

Já nas bancas!

PANINI

www.panini.com.br